

2021 Otsaila

# Irakurketa Gida

Jolasaren Pedagogia

GAZTEEN EUSKAL  
BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DE LA JUVENTUD



Saco de  
**JUEGOS**  
Más allá del juego



SACODEJUEGOS  
[www.sacodejuegos.com](http://www.sacodejuegos.com)

## Erreferentziako webguneak



**“El valor del juego en el desarrollo”**. Jolasaren ikuspegi orokorra gizakiaren eboluzio-etapetan eta garapen kognitiboan.  
<https://aufop.blogspot.com/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html>



**“Juegos cooperativos y juegos competitivos en educación: diferencias y posibilidades”**. Jolas lehiakorren eta lankidetzakoaren hezkuntza-gaitasunari buruzko azterketa eta hausnarketa.  
<http://juegoscompetitivosyjuegoscooperativos.blogspot.com/>



**“Joko, Jolas, Juego”**. Euskarazko jokoaren etimologiari buruzko hausnarketa.  
<https://aunamendi.eusko-ikaskuntza.eus/es/joko-jolas-juego/ar-64585/>



**“Cómo el juego estimula el desarrollo cognitivo y el aprendizaje en los niños”**. Jolasaren garrantziari buruzko hausnarketa pertsonen bilakaera kognitiboan.  
<https://neuropsicologiayaprendizaje.com/como-el-juego-estimula-el-desarrollo-cognitivo-y-el-aprendizaje-en-los-ninos/>



**“30 elementos para gamificar y un sistema balanceado”**. Gamifikazioa eta prozesu gamifikatu bati ekiteko elementu nagusien deskribapena.  
<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/07/25/30-elementos-para-gamificar-y-un-sistema-balanceado/>



**“El juego y la neurociencia”**: Lau artikuluren artean lehena, non jokia eta neurozientzia erlazionatzen diren, hezkuntzarako eta gizarte-eraldaketarako duen gaitasuna ezagutzeko.  
<https://sacodejuegos.com/juego-y-neurociencia-1-4>



“**Metodología para el diseño de juegos**”: Esperientzia ludiko-hezigarriak garatzeko metodologiari buruzko sei artikulu. <https://sacodejuegos.com/el-juego-perfecto>



“**Ludificación o gamificación: la minería de los juegos**”. Gamifikazio-teknikei, jokoaren gaitasun eraldatzaileari eta hura diseinatzeko eta planifikatzeko prozesuei buruzko azterketa zabala.

<https://www.luccla.com/4926/ludificacion-gamificacion-la-mineria-de-los-juegos>

## Gomendatutako bibliografia

- **El niño y el juego** (planteamendu teorikoak eta aplikazio pedagogikoak): ISBN: 92-3-301658-7
- **Even Ninja Monkeys Like to Play**: gamifikazioari, pentsamendu ludikoari eta pentsamendu motibazionalari buruzko analisia. ISBN 13: 9781514745663
- **Actionable Gamification (beyond points, badges, and leaderboards)**. Hausnarketa sakona gamifikazioaren motibazio-gaitasunari buruz, haren osagaiei buruz eta motibazioarekin duen loturari buruz. Yu-Kai Chou gamifikazioaren guruak idatzia. ISBN 13: 978-1511744041.
- **El juego infantil y su metodología**: jolasaren hezkuntza-gaitasunari buruzko kasu praktikoak biltzen dituen hezkuntza-liburua. ISBN 13: 9788448171513.

## Baliabide ludikoak

- **Sacodejuegos**: jakintzaren datu-basea, non doan partekatzen diren jolas tradizionalen oinarritutako jarduerak, jardunaldi ludikoak planifikatzeko. <https://sacodejuegos.com/todos-los-juegos>



- **#Play14:** jolasean oinarritutako tresnak eta jarduerak egiten eta partekatzen dituen erakundea, jokua bidez portaera-aldaketak eta trebetasun pertsonalen eta enpresa-trebetasunen kudeaketa lortzeko. <https://play14.org/>



- **Juegos para niños:** haur eta nerabeen garapen kognitibo eta fisikorako jolasak. <https://juegosdetiempolibre.org/>



- **Genially:** eduki ludiko-hezitzaile digitalak sortzeko web-aplikazioa. <https://www.genial.ly/es>



- **Kahoot:** doako plataforma da honen bidez irakasleak ikasgelan lehiaketak sortzen ditu ikaskuntza ikasteko edo indartzeko. <https://kahoot.it/>



- **Classcraft:** irakasleek edozein hezkuntza-prozesu gamifikatzeko rol-joko bat zuzentzeko aukera ematen duen web-aplikazioa. <https://www.classcraft.com/es-es/>



- **Educaplay:** hezkuntza-edukiak sortzeko eta partekatzeko plataforma, hainbat joko motaren bidez (Quiz bideoa, gurutzegramak, mosaiko interaktiboak, harreman-mapak). <https://es.educaplay.com/>



- **ClassDojo:** Ikasgelan gamifikazioa egiteko plataforma. <https://www.classdojo.com/es-es>

